

IN KÜRZE



www.square-europe.com

SLES-02560

4036636200527

PlayStation

PAL

Parasite Eve II™

SQUARESOFT®

PlayStation®

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible



	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• Australia	1902 262 662*	1 902 262 662* *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)
• Österreich	0450 199 000 500*	0900 970 111* *(Der Amruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.)
• Belgique/België/Belgien	011/ 301 306	0900 000 00* *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Danmark	(+45) 33 26 68 20	+45 33 26 68 20 Åben Man-Tors 16.00-19.00
• Suomi	(0600) 411 911	(0600) 411 911 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02* *(2,23 F la minute)
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578*

*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen).

	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00*

*Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel

	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I only)* *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)
• Italia	147 828384* *(al costa di una chiamata urbana)	166 814 814* *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
• Nederland	0495 574 817	09 09 9 000 000* *(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669*

*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).

	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• Norge	2336 6600	820 85 050 Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
• Portugal	(01) 318 7450	(01) 318 7450
• España	902 102 102	906 333 888*

*(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min +IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).

	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• Sverige	08-587 610 00	0719-310 311* Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
• Schweiz	0900 55 20 55	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet

*(Fr. 1.-/min.)Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.

	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• UK	08705 99 88 77	09064 765 765 (incl.NI)

Calls may be recorded for training purposes. *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - TelecomPotential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

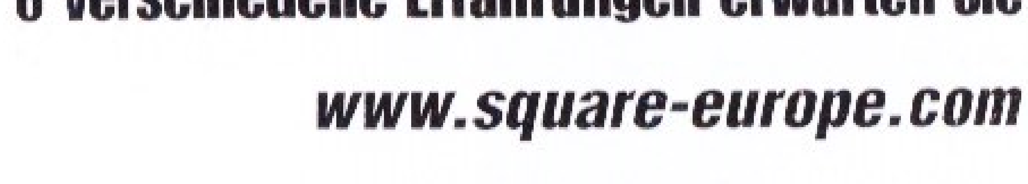
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.

Verlieren Sie sich

6 verschiedene Erfahrungen erwarten Sie

www.square-europe.com





GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ™



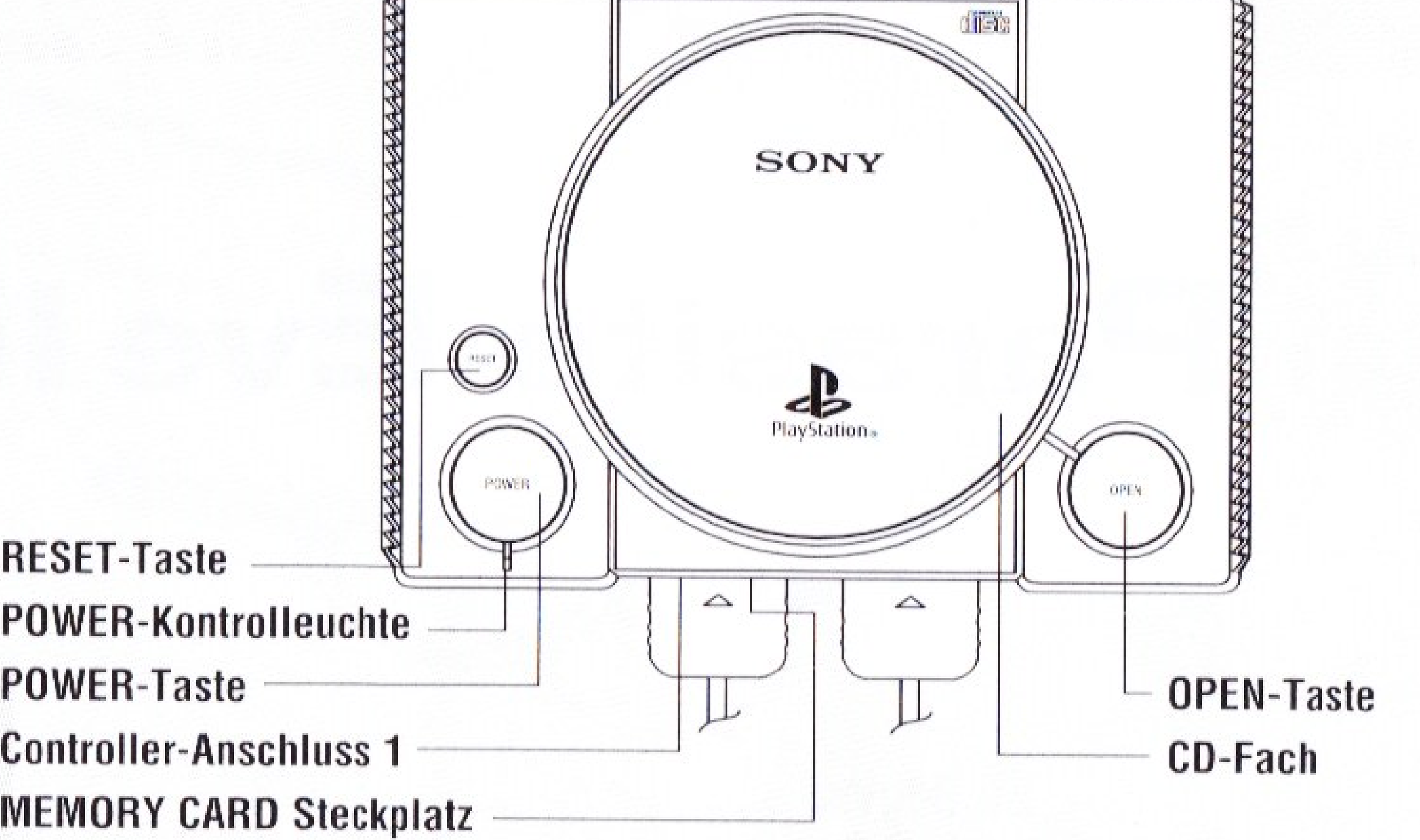
Chocobo Racing™



Inhalt

Parasite Eve II™

Zu Beginn

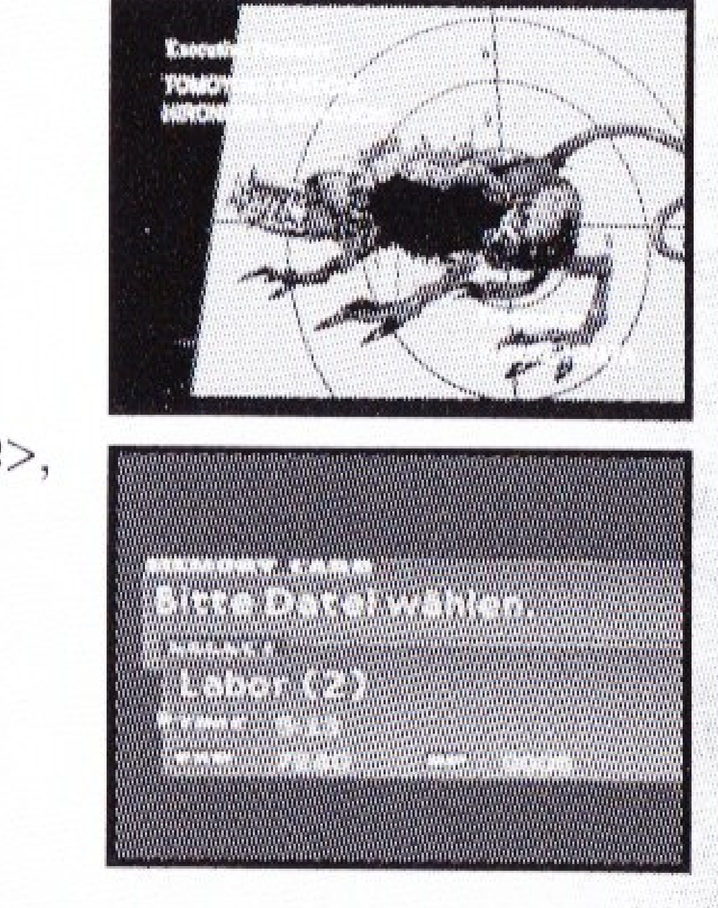




Schließen Sie Ihre PlayStation so an, wie es im PlayStation-Handbuch beschrieben ist. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät abgeschaltet ist, bevor Sie eine CD einlegen oder entnehmen. Legen Sie die **PARASITE EVE 2™** CD 1 ein und schließen Sie das CD-Fach. Schließen Sie einen Controller an die PlayStation an und schalten Sie die Konsole ein. Es wird entfohlen, daß Sie keinerlei Peripherie oder MEMORY CARDS mehr ein- oder ausstecken, sobald das Gerät eingeschaltet ist. Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücken Sie die START-Taste um das Spiel zu beginnen. Anschließend sollten Ihnen folgende Optionen zur Verfügung stehen.

New Game

Wählen Sie <New Game> um ein neues Spiel zu beginnen. Nach der Eröffnungssequenz beginnt die Story. Drücken Sie die START-Taste um die Eröffnungssequenz zu überspringen.



Continue

Hiermit können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen. Wählen Sie <Continue>, um in die Auswahlliste der Speicherdateien auf Ihrer MEMORY CARD zu gelangen. Wählen Sie eine Datei aus und drücken Sie die ⊗-Taste um das Spiel zu beginnen.

Option

Mit ON/OFF schalten sie die Vibrationsfunktion des Analogen Controllers (DUALSHOCK) ein bzw. aus.

AUTHORISED COLLECTION



DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

ERKLÄRT >

AGENTENTRAINING | PERSONENDATEN

MISSIONSDATEN | AUSRÜSTUNG | TOP SECRET

SQUARESOFT



Credits

Basierend auf dem Roman "Parasite Eve", von Kadokawa Horror Bunko, Hideaki Sena

SQUARE CO., LTD.

Ausführende Produzenten	Tomoyuki Takechi, Hironobu Sakaguchi
Produzent	Yusuke Hirata
Direktor	Kenichi Iwao
Editor	Yasuyuki Matsunami
Programm Direktor	Tatsuo Fujii
Kampf Direktor	Yuichi Kanemori
Charakter Illustrationen	Tetsuya Nomura, Fumi Nakashima
Kampfprogramm Direktor	Atsushi Okada
Ereignisprogramm Direktor	Kazuhita Yoshida
Missions Direktor	Yoji Fujito
Square "Parasite Eve" Berater	Takashi Tokita
Animations Direktor	Reiko Kitaichi
Kunst Direktor	Satoru Nishikawa
Produktionsmanager	Kiyomi Tanikawa

Lokalisationsabteilung

Generalmanager	Koji Yamashita
Stellvertrendender Manager	Akira Kashiwagi
Lokalisations Direktor	Ichiro Nonaka
Englische Übersetzung	Alexander O. Smith, Sho Endo
Französische Übersetzung	Laurent Sautière
Deutsche Übersetzung	Tet Hara
Spanische Übersetzung	Eduardo López
Italienische Übersetzung	Manuela Suriano

SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.

Aufsicht CGs	Satoshi Tsukamoto
CG Direktor	Hiroshi Fujiwara
Produktionsmanager	Norimichi Kurosawa

SHIROGUMI, INC.

Aufsicht CGI	Toshiro Yamamoto
CGI Hauptanimatoren	Akira Iwamoto, Takayuki Taketa

DIGITAL MEDIA LAB, INC.

Generalmanager	Kazuyuki Hatta
Produzent	Yasuhiro Sasaki
Hauptdirektor	Kenji Goda

SQUARE SOUNDS, INC.

Sound Direktor	Yohei Kishimoto
Original Musik	Naoshi Mizuta
Square "Parasite Eve" Original Musik	Yoko Shimomura

SQUARTZ CO, LTD.

Qualitätssicherung	Hiromi Masuda, Akihito Shoji, Takashi Seki

SQUARE SOFT INC.
Lokalisationspersonal

Editoren	Richard Amtower, Brian Bell
Mitproduzent	Aki Kozu
Lokalisationsmanager	Yutaka Sano

Qualitätssicherungspersonal

QA Manager	Jonathan Williams
Leitender Produktanalyst	David "Ribs" Carrillo

SQUARE EUROPE LTD.

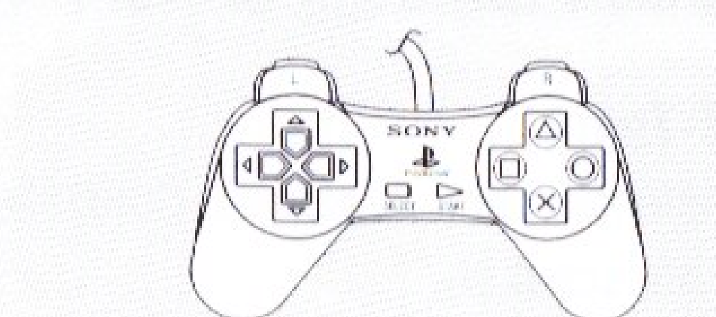
Leitender Direktor	Yuji Shibata
Leitung Produktmanagement	Ed Valiente
Marketing/PR	Stéphanie Journau
Produktionskoordinator	Lara Sweeney
Aufsicht QA	Marc Smikle
Lokalisationskoordinator	Alison Lau
Technische Unterstützung	Alex Moresby
Französischer QA Koordinator	Jean-Sébastien Ferey
Deutscher QA Koordinator	Thorsten Schaefer
Spanischer QA Koordinator	Monica Gostoya
Italienischer QA Koordinator	Achilles Hilmi
Holländisches Handbuch	ACB Vertaalbureau

QA Team
Katrin Darolle, Jan Marc Rameken, Luis López, Claire Thill, Anne Driesslein, Jan Christoph Kolb, Christian Klemeyer, Frank Jordans, Joss Tosoni, Karim Bakhit, Michael Keith, Oliver Klaus, Susannah Jenkins, Yosuke Von Heyden, Alberto Pepe, Gianfranco Marino, Piero Cruciatti, Vincenza Bernardo, Marco Franceschini, Sharon Hassan, Anouk Kalmes, Antoine Bousquet, J.C. Gouin, Julien Castel, Martin Schlemmer, Matthieu Berthélemé, Yasmine Bensabri, Seb Ohsan Berthelsen, Geneviève Marier, Emm Dobson, Oli. Newton-Chance, Christina Borgenstierna, Maria Laura Arce-Alvarez, Maria Rodriguez, Ben Sohawon.

Besonderer Dank an
Tom, Bee, Junko, Niko, Paul, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau

Die Steuerung

L2-Taste
L1-Taste
Richtungstaste
SELECT-Taste
START-Taste
Analog-LED-Anzeige
Linker Stick
Rechter Stick
R2-Taste
R1-Taste
△-Taste
○-Taste
✕-Taste
□-Taste



Achtung: Wenn Ihr Controller aussieht wie in der obigen Abbildung, befolgen Sie die entsprechenden Fußnoten.

Die Funktionen der Tasten ändern sich je nach dem, ob Sie sich im Normal- oder Kampf-Modus befinden. Beachten Sie die Tastenbelegung für die unterschiedlichen Spielmodi auf den folgenden Seiten. Dies sind Voreinstellungen, die im Optionsmenü unter <Tasten> verändert werden können. Die Laufgeschwindigkeit Ihrer Charaktere kann ebenfalls im Optionsmenü zwischen <Gehen> und <Laufen> gewählt werden. Die Tastenbelegung gilt sowohl für Analog- als auch für Digital-Controller.

Hinweis: Benutzen Sie den ANALOG-Modusschalter um zwischen ANALOG-Modus (LED: ROT) und DIGITAL-Modus (LED: AUS) umzuschalten

Normal-Modus

Richtungstaste
Bewegungssteuerung Ihrer Charaktere
(Oben ⬆ = Vorwärts, Unten ⬇ = Rückwärts, Links/ Rechts ⬅ / ➡ = Richtungsänderung/Cursor-Auswahl)

SELECT-Taste
Öffnen der GPS-Karte.

START-Taste
Öffnen des Hauptmenüs.

△-Taste
Öffnen des Parasite Energy-Menüs/Öffnen des Hilfsmenüs (nur im Hauptmenü oder auf der GPS-Karte verfügbar).

✕-Taste
Einen Gegenstand untersuchen, der sich gegenüber des Hauptcharakters Aya befindet/Mit der Person sprechen, die sich vor Aya befindet/Türen öffnen/Treppen oder Leitern benutzen.

○-Taste
Auswahl abbrechen/Menüfenster schließen/ Laufgeschwindigkeit verändern (bei gedrückt gehaltener Taste).

□-Taste
Waffe ziehen und Ziel anvisieren.

Linker Stick
Steuerung der Charaktere/Bewegen des Cursors. Der Linke Stick kann nur dann benutzt werden, wenn die Analog-LED leuchtet. Die Vibrationsfunktion des Analogen Controllers (DUALSHOCK) kann nur im Optionsmenü, und nicht durch die Analog-Taste ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Kampf-Modus

Richtungstaste
Steuerung der Charaktere (Oben ⬆ = Vorwärts, Unten ⬇ = Rückwärts, Links/Rechts ⬅ / ➡ = Richtungsänderung)

SELECT-Taste
Vibrationsfuktion des Analogen Controllers (DUALSHOCK) ein- und ausschalten.

START-Taste
Item-Tasche öffnen.

R2-Taste
Zusatzfunktion der ausgerüsteten Waffe.

R1-Taste
Waffe abfeuern/benutzen.

⊜-Taste
Parasite Energy-Menü öffnen.

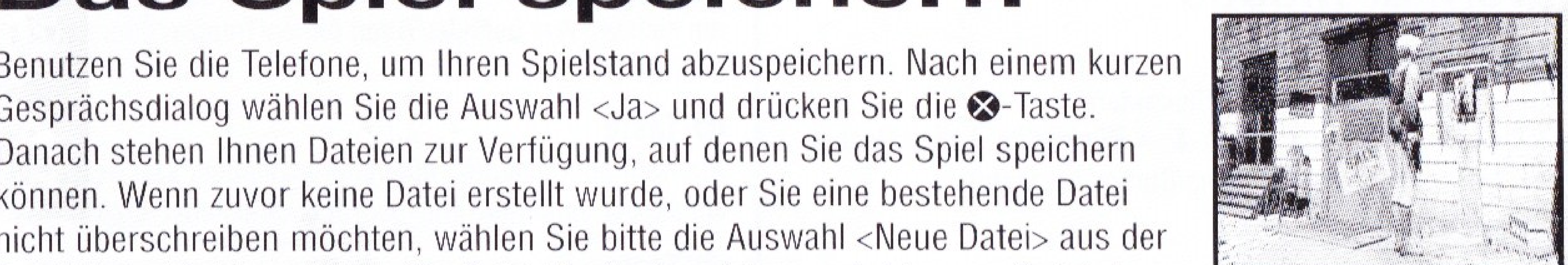
⊗-Taste
Gegenstand untersuchen, der sich vor Aya befindet/ Auswahl bestätigen.

⊙-Taste
Anvisiertes Ziel freilassen/Taschen-Menü schließen/ Ausgewählte Parasite Energy abbrechen.

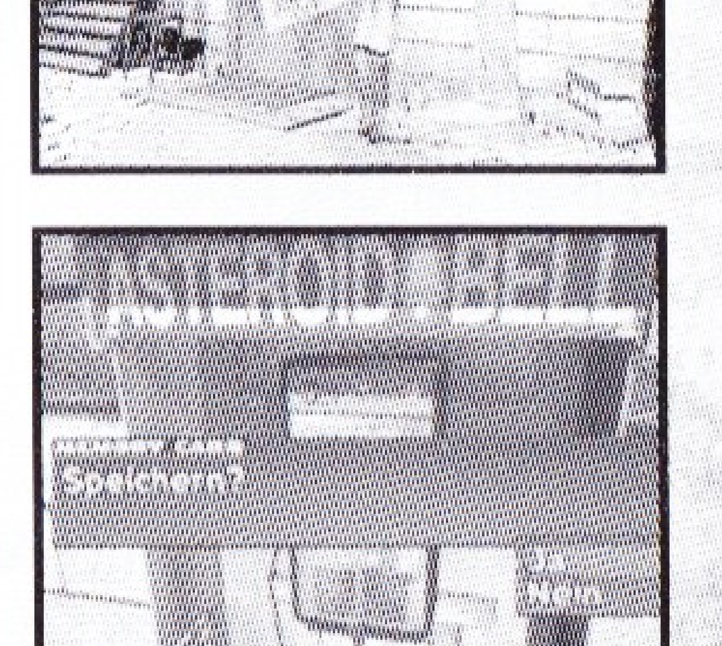
⊡-Taste
Ziel anvisieren. Mit der ⊡-Taste können Sie Ihr Ziel anvisieren. Wenn Sie erneut die ⊡-Taste betätigen, werden Ziele anvisiert, die sich am nächsten zu Ihrer Charaktere befinden. Sie können auch mit der Richtungstaste links/rechts manuell zwischen den Zielen umschalten, während Sie die ⊡-Taste gedrückt halten.

Bei geöffnetem Parasite Energy Menü:
⬅ / ➡ Richtungstaste: Parasite Energy auswählen ⊗-Taste: Parasite Energy benutzen ⊙-Taste oder ⊜-Taste: Abbrechen (schließt das Menü und setzt den Kampf fort).

Das Spiel speichern



Benutzen Sie die Telefone, um Ihren Spielstand abzuspeichern. Nach einem kurzen Gesprächsdialog wählen Sie die Auswahl <Ja> und drücken Sie die ⊗-Taste. Danach stehen Ihnen Dateien zur Verfügung, auf denen Sie das Spiel speichern können. Wenn zuvor keine Datei erstellt wurde, oder Sie eine bestehende Datei nicht überschreiben möchten, wählen Sie bitte die Auswahl <Neue Datei> aus der Datei-Liste *(Achtung: Wenn Sie Spielstände abspeichern möchten, muß sich In MEMORY CARD Slot 1 eine MEMORY CARD befinden).*





Über die MEMORY CARD

Um ein Spiel abzuspeichern, benötigen Sie mindestens einen freien Speicherblock auf der MEMORY CARD. Versichern Sie sich, daß Sie genügend freie Blöcke auf Ihrer MEMORY CARD haben, bevor Sie das Spiel beginnen.

Tips & Tricks

Suchen sie mit Ihren Beinen und Augen!
Wenn Sie an einer Untersuchung eines NMC-Falles arbeiten, suchen Sie jede Ecke nach Indizien ab und folgen Sie einer noch so kleinen Spur. Falls Ihnen etwas verdächtig vorkommt, stets die Umgebung mit der ⊗-Taste absuchen. Wer weiß? Vielleicht stoßen Sie auf eine ungeahnte heiße Spur.

Kampftaktiken gegen Monster in der Überzahl.
Wenn Sie auf eine ganze Horde von Monstern stoßen, sollten Sie Acht auf die Umgebung geben. Suchen Sie nach Stellen, die Ihnen Vorteile verschaffen. Locken Sie einzelne Gegner in eine enge Stelle, damit Sie sie einzeln bekämpfen können. Manchmal können Hindernisse dazu genutzt werden, Gegner zu stoppen. Sie können die Sache anschließend ganz locker und ruhig angehen.

Vorsicht, wenn Sie Zwischensequenzen überspringen!
Die Eröffnungssequenz, die Zwischensequenzen und alle selbstlaufenden Sequenzen können durch drücken der START-Taste übersprungen werden. Wenn Sie die Sequenz kennen, können Sie diese überspringen, aber Geben Sie Acht, daß Ihnen kein wichtiges Hintergrundwissen oder die Handlung entgeht!



Sonstige Items



Tabletten/Medizin Lv.1
Vitamintabletten, die den HP-Verlust Geringfügig ausgleichen. Im Normal-Modus heilt sie 50 HP, im Kampf-Modus 45 MP.



Schlüsselanhänger/Blitzlicht
Eine Einweg-Defensivwaffe. Durch das grelle Licht wird der Feind geblendet.



Fläschchen/MP-Wasser Lv.1
Mineralwasser ohne Kohlensäure. Gleicht den MP-Verbrauch geringfügig aus. Im Normal-Modus regeneriert es 50 MP, im Kampf-Modus 45 MP.

Tasche/Zusatztasche
Eine große Tasche, die an den Gürtel angebracht werden kann. Addiert eine zusätzliche Tasche an die gegenwärtig ausgerüstete Schutzweste.

Café-Schlüssel/Parthenon-Schlüssel
Ein antik aussehender Schlüssel Für das Café Parthenon in Los Angeles.





Sechskant
Ein verstellbarer Sechskant, der Zu fast jeder Schraube paßt.



Die Story

Mitochondrien

Mitochondrien sind Organzellen, die sich bei mehrzelligen Lebewesen im Inneren einer Zelle befinden. Sie besitzen eine andere DNS als der Zellkern. Es wird vermutet, daß Mitochondrien eigenständige Lebewesen waren, die vom Zellkern absorbiert wurden, kurz nachdem Leben auf der Erde entstand. Eine andere Theorie besagt, daß sich die Mitochondrien als Parasiten im Zellkern abgesetzt haben. Die Mitochondrien erzeugen ATP, eine wichtige Quelle für die Energieerzeugung innerhalb der Zelle.

Das Mitochondrium Eve

Nach einer DNS-Untersuchungsreihe an unterschiedlichen Mitochondrien, die verschiedenen Versuchspersonen aus der ganzen Welt entnommen wurden, stellte sich heraus, daß sich die Menschheit aus einer einzigen DNS fortentwickelt hatte. Die Urquelle saß im prähistorischen Afrika: Eine menschliche Frau, die der Mythologie folgend, sinnigerweise “Mitochondrium Eve” getauft wurde.

Ayas Mission

In der Rolle der FBI-Agentin Aya Brea, müssen Sie eine Reihe von Mysteriösen Fällen untersuchen, die allesamt durch grauenvolle “Neo-Mitochondria Creatures” (Neo-Mitochondrien-Kreaturen) verursacht wurden. Kämpfen Sie sich den Weg frei, um Licht ins Dunkel der biologischen Intrige zu bringen.

Die Personen



Aya Brea

Alter: 27 Jahre

Eine Agentin des FBI-Büros in Los Angeles, die der Mitochondrion Investigation Task Force (Mitochondrien Untersuchungssondereinheit), oder kurz M.I.T.F., angehört. Sie ist eine professionelle NMC (Neo-Mitochondrion Creature = Neo-Mitochondrien-Kreatur)-Jägerin.

Vor 3 Jahren trug sie als Beamtin des N.Y.P.D. , zusammen mit der Navy Wesentliches dazu bei, in Manhattan eine Invasion durch das Mitochondrium Eve abzuwenden. Zur gleichen Zeit aber, wurde sie mit der Tatsache konfrontiert, daß die Mitochondrien in ihrem eigenen Körper eine wundersame Wandlung erfuhren. Nach dem Vorfall von Manhattan quittierte sie den Dienst, um ihre Kollegen nicht in Gefahr zu bringen. Kurz danach wurde sie von der damals neu gegründeten Geheimabteilung M.I.T.F. rekrutiert und zog nach L.A., um NMCs (Neo-Mitochondrion Creatures) zu jagen, die nun begannen, sich an der Westküste auszubreiten. Durch die Wirkung der Mitochondrien in ihrem Körper sieht Aya wesentlich jünger aus, als sie in Wirklichkeit ist.



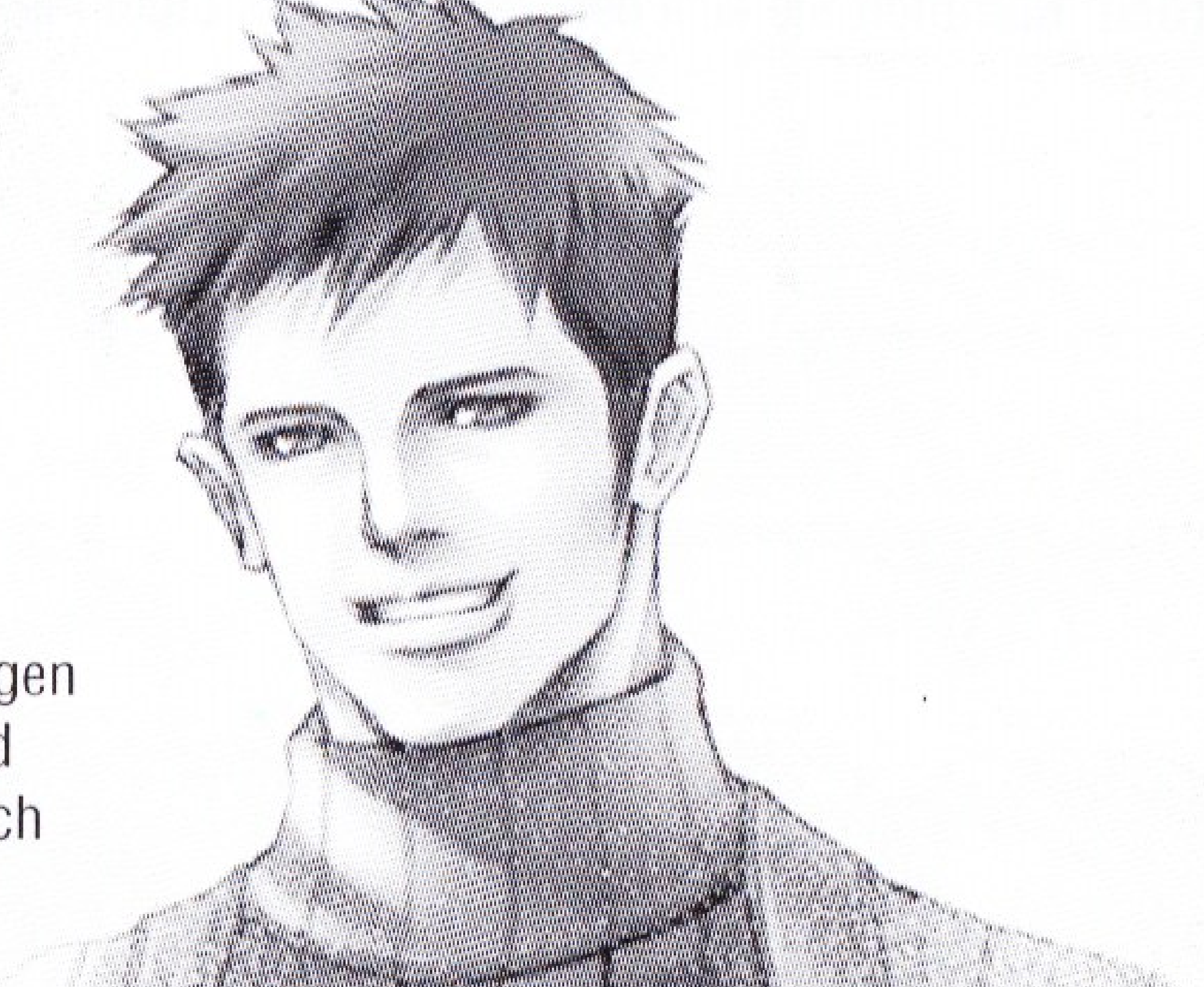
Kyle Madigan

Alter: 29 Jahre

Ein mysteriöser Mann, der von sich behauptet, ein Privatdetektiv zu sein. Während Aya ihre Untersuchungen durchführt, taucht er stets wie aus dem Nichts auf und bietet seine Hilfe an. Er arbeitet sehr professionell, doch seine wahren Ziele sind unbekannt.

Standardschutzwesten

Fügt dem Träger meistens HP und MP hinzu. Am ATTACHMENT sehen Sie, wie viele Gegenstände darin Platz finden. Manchmal Können auch SPECIAL ABILITIES inbegriffen sein.



Sturmjacke
ADD HP: ---
ADD MP: +10
ATTACHMENTS: 5
SPECIAL FEATURES:
Wirkt gegen Gifte.

Diese Jacke ist haargenau für längere Aufenthalte in der Wüste geeignet. Leider nur geringe Schutzwirkung, besitzt jedoch Viele Taschen.



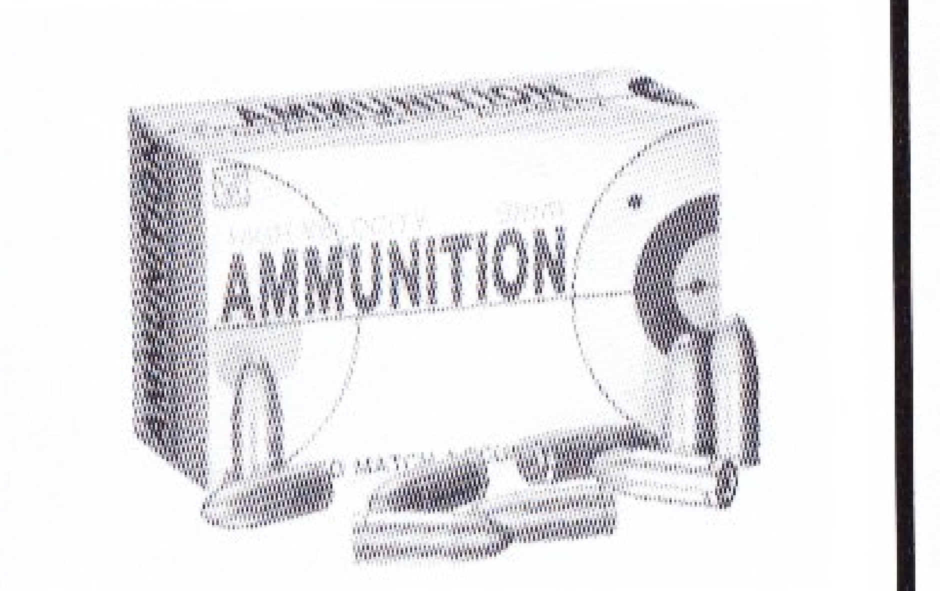
Schildkröten-Weste
ADD HP: +5
ADD MP +20
ATTACHMENTS: 3
SPECIAL FEATURES:
MP-Regeneration, Paralysis-Abwehr.

Die Standardweste für M.I.T.F.-Agenten. Sie kann auch unter der Kleidung Getragen werden.



Taktische Rüstung
ADD HP: +60
ADD MP: +30
ATTACHMENTS: 8
SPECIAL FEATURES:
Hochleistungs-Bewegungssensor.

Standardmunition

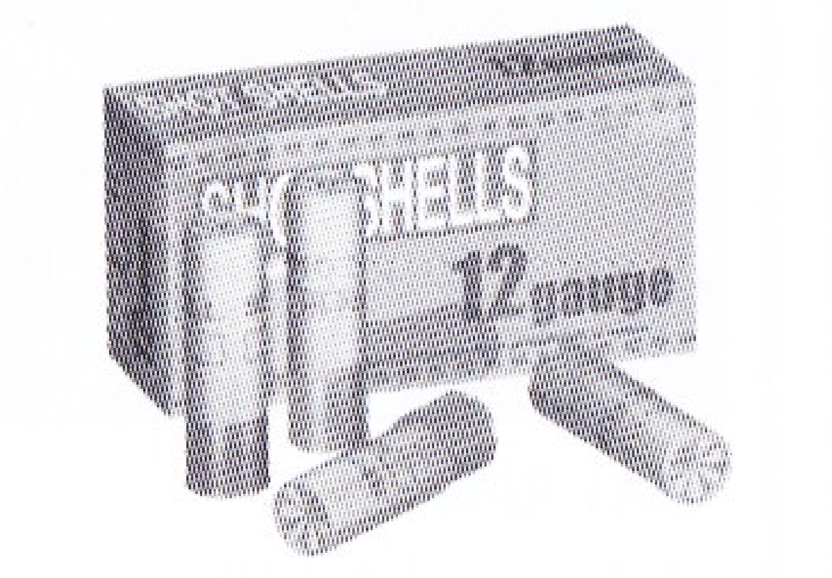


9mm P.B.
(POWER: 10)
9mm Vollmetallpatronen.
Sie kann in Pistolen und MPs geladen werden.

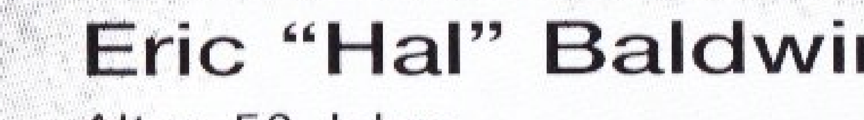



Granaten
(POWER:279)
40mm Hochleistungsgranaten.
Beim Aufschlag zerschellen sie in mehrere Metallsplitter.

5.56 Rifle
(POWER: 220)
5.56mm Vollmetalpatronen.
Sie kann in Gewehre und leichte Maschinengewehre geladen werden.



Buckshot
POWER: 40)
12 Gauge-Schrotpatronen. In einem einzigen Schuß stecken 8 Stahlkugeln, die das Ziel zerbersten lassen.



Eric "Hal" Baldwin

Alter: 50 Jahre
Chef-Agent des M.I.T.F. in Los Angeles und zugleich Ayas Vorgesetzter.

Er dirigiert seine Agenten stets per Telefon, vom Sessel seines Büros aus. Seinen Spitznamen "HAL" verdankt er seinem eiskalten und berechnenden Charakter. Seine Untergebenen respektieren und argwöhnen ihn zu gleichen Teilen.



Rupert Broderick

Alter: 37 Jahre
Genau wie Aya ist er ein NMC-Hunter des M.I.T.F.

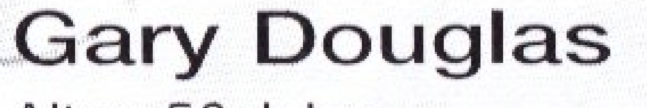
Er arbeitete zuvor in der Abteilung für organisiertes Verbrechen des FBI und war als gutmütiger Mensch bekannt. Doch nachdem seine Familie während dem Vorfall von Manhattan von NMCs getötet wurde, gab er alles auf und trat der M.I.T.F bei. Ruperts Lebensziel ist es nun, die NMCs von der Erdoberfläche auszulöschen.



Pierce D. Carradine

Alter: 31 Jahre
Ein Agent der Nachrichtenabteilung des M.I.T.F.

Seinen Ruf als Meister der Datensammlung und -verarbeitung hat sich Pierce nicht nur durch seinen früheren Beruf als gesetzloser Datenhacker verdient. Er ist im Grunde ein Einzelgänger, doch mit Aya, mit der er dem M.I.T.F. zur gleichen Zeit beitrat, versteht er sich sehr gut.



Gary Douglas

Alter: 56 Jahre
Mr. Douglas, wie Aya ihn nennt, ist ein hochdekorierter Veteran, der sein rechtes Bein im Vietnamkrieg verlor.

Nach dem Krieg zog er in die Wüstenstadt Dryfield und startete dort einen Schrotthandel. Er lebt nun schon eine ganze Weile zusammen mit seinem Hund Flint und geht mit Begeisterung seinem Hobby als Waffensammler nach.

Die Spielumgebung

Die Spielumgebung unterscheidet sich je nach dem, ob Sie sich im Normal- oder Kampf-Modus befinden. Im nachfolgenden Kapitel sehen Sie, welche Komponenten Sie im Normal-Modus finden.

Der Normal-Modus

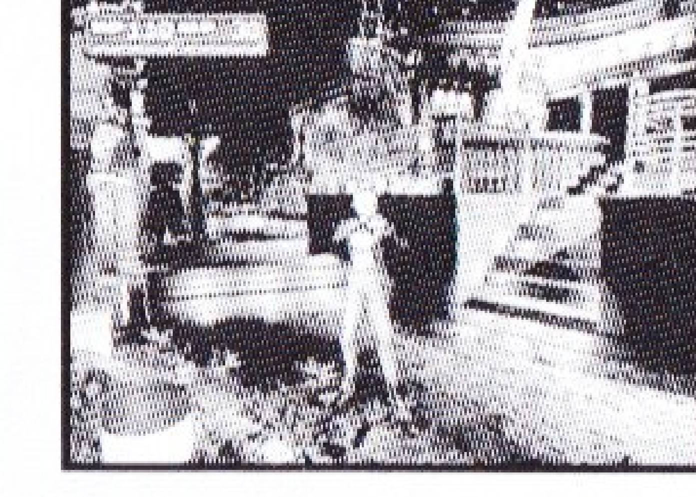
Am oberen Bildschirmrand sehen Sie Ayas HP- und MP-Werte. Die Ziffern und die grünen Balken zeigen Ayas derzeitige körperliche Verfassung. Bei vollem Balken ist der jeweilige maximale HP- und MP-Wert erreicht.

Telefon
Wenn ein Telefon betriebsbereit ist, wird es durch eine grüne blinkende Lampe signalisiert. Manchmal erhalten Sie wichtige Informationen über das Telefon. Hier können Sie auch Ihre Spielstände abspeichern.

Aya
Sie können Aya durch die Richtungstaste oder dem Linken Stick (falls im Analog-Modus) steuern. Drücken Sie die ⊗-Taste, wenn Aya vor einer Tür, Treppe oder Leiter steht und diese benutzen soll. Gegenstände können ebenfalls mit der ⊗-Taste untersucht werden.

Nahaufnahme beim Untersuchen
Wenn bestimmte Gegenstände untersucht werden, schaltet sich eine Nahaufnahme mit einem Pfeil-Cursor ein. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste oder dem Linken Stick. Wenn eine Stelle näher untersucht werden kann, färbt sich der Pfeil rot. Drücken Sie dabei die ⊗-Taste, um eine nähere Untersuchung einzuleiten.

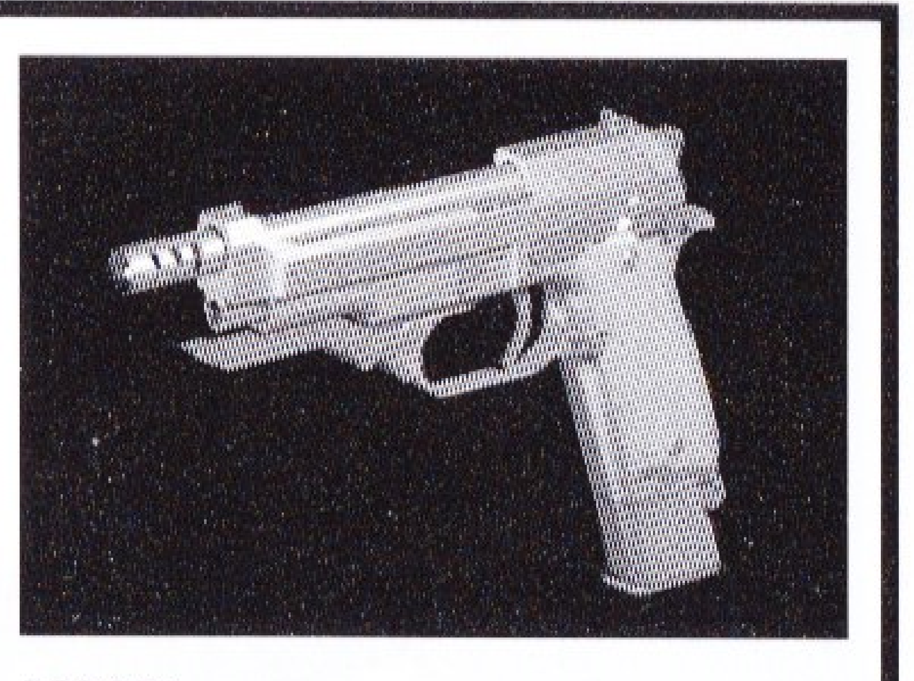




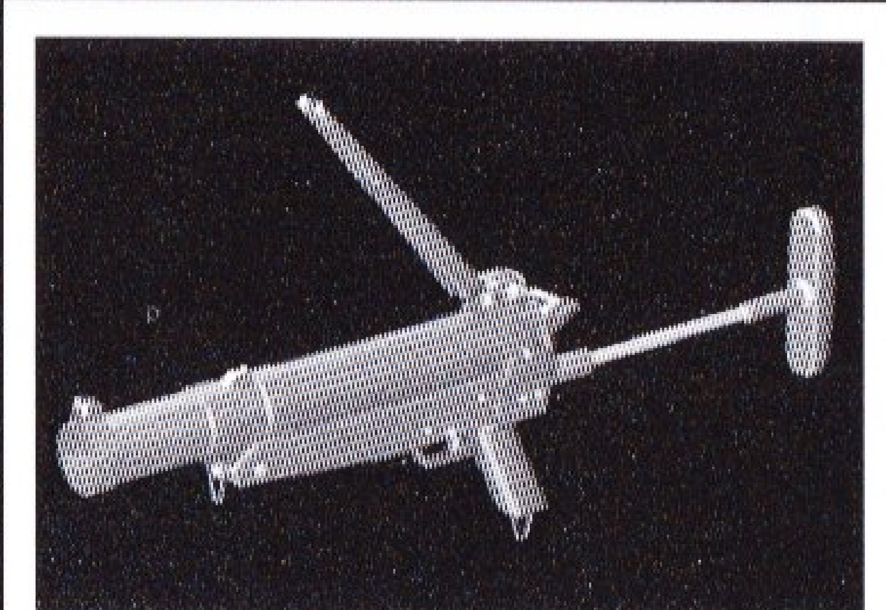
Feindkontakt
Wenn sich Feinde in der Nähe aufhalten, können Sie mit der ■-Taste direkt in den Kampf-Modus eintreten, auch wenn die Gegner nicht in Sichtweite sind. Dabei wird jeweils das Ziel anvisiert, das sich am nächsten zu Aya befindet. Mit dieser Taktik können Sie Ihre Gegner überraschen und günstigstenfalls aus dem Hinterhalt angreifen.

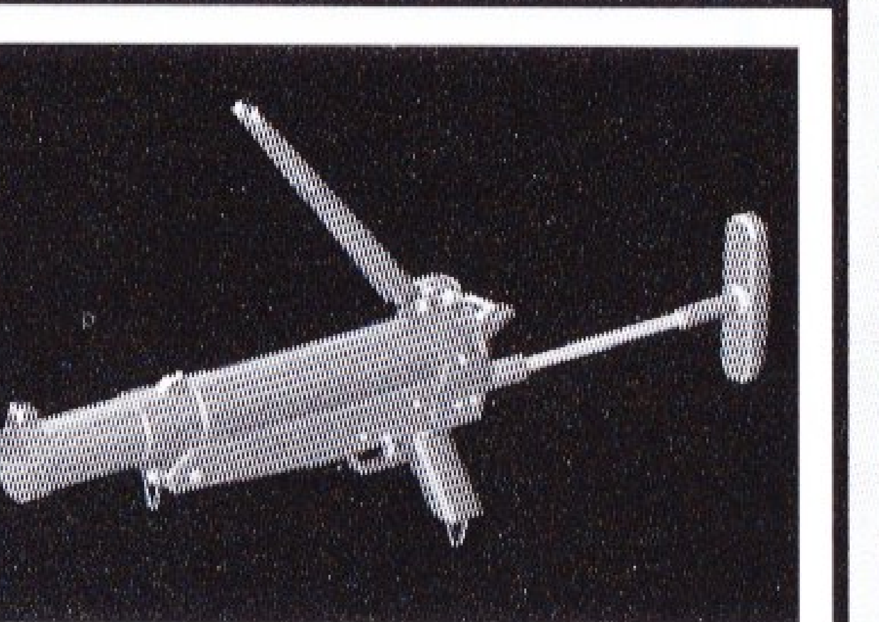
Standardwaffen

CAPACITY: Maximale Menge an Munition. WEIGHT: Das Gewicht der Waffe. RANGE: Die maximale Reichweite.



M93R
CAPACITY: 20 Schuß
WEIGHT: 117 RANGE: 50
RATE: 110
Eine 9mm-Pistole, ausgerüstet mit Einer Trippelschuß-Vorrichtung. Als sekundärer Angriff kann der Einzelschuß gewählt werden.







Granatenpistole
CAPACITY: 1 Schuß
WEIGHT: 260 RANGE:350
RATE: 1
Eine 40mm-Granatenpistole. Feuert 1x 40mm Granate ab.

PA3
CAPACITY: 3 Schuß
WEIGHT: 270 RANGE: 30
RATE : 2
Eine Pump Action-Shotgun. Feuert 1x 12 Gauge Patrone ab.

MP5A5
CAPACITY: 30/50 Schuß
WEIGHT: 288 RANGE: 55/5
RATE: 80/2
Eine 9mm Maschinenpistole Mit einem anmontierten Blitzlicht, das als Sekundärwaffe eingesetzt wird. Diese Schnellschuß-MP benötigt 9mm Kugeln. Das Blitzlicht bedarf Batterien.

M4A1 Rifle
CAPACITY: 30 Schuß
WEIGHT: 254 RANGE: 500
RATE: 85
Ein 5,56mm Kampfgewehr, das von Spezialtruppen bevorzugt wird. Feuert einen 3er Burst. Es kann durch Bestimmte Items umgebaut werden.





M4A1 Grenade
CAPACITY: 30/1 Schuß
WEIGHT: 390 RANGE: 500/250
RATE: 85/1
Ein Kampfgewehr mit anmontiertem Granatenwerfer. Feuert einen 3er Burst. Die Sekundärwaffe kann eine Granate abfeuern.

Die Ausrüstung

Im Spiel existieren vier unterschiedliche Arten von Ausrüstungsgegenständen: Waffen, Munition, Schutzweten und Items. Diese Gegenstände kann Aya im Laufe ihrer Untersuchung aufnehmen. In diesem Kapitel sehen Sie, wie Sie Gegenstände erhalten können.

Kaufen von Gegenständen

Nach jedem Kampf erhalten Sie BPs. Diese BPs können Sie an bestimmten Stellen wie z.B. in der M.I.T.F.-Waffenkammer gegen Gegenstände eintauschen.



Umbauen von Waffen

Einige Waffen lassen sich durch bestimmte Items auf- und umrüsten. Wählen Sie im Inventar das gewünschte Bauteil aus und wählen Sie <Benutzen>. Wenn Ihnen zu einer einzigen Waffe mehrere Bauteile zur Verfügung stehen, können diese einfach Untereinander ausgetauscht werden.



Spezialwaffen

Einige Waffen benötigen ungewöhnliche Munitionsarten wie Batterien und Kerosin. Diese werden automatisch aufgefüllt, wenn Sie die Waffe neu erstehen, oder können nachträglich kostenlos aufgefüllt werden.

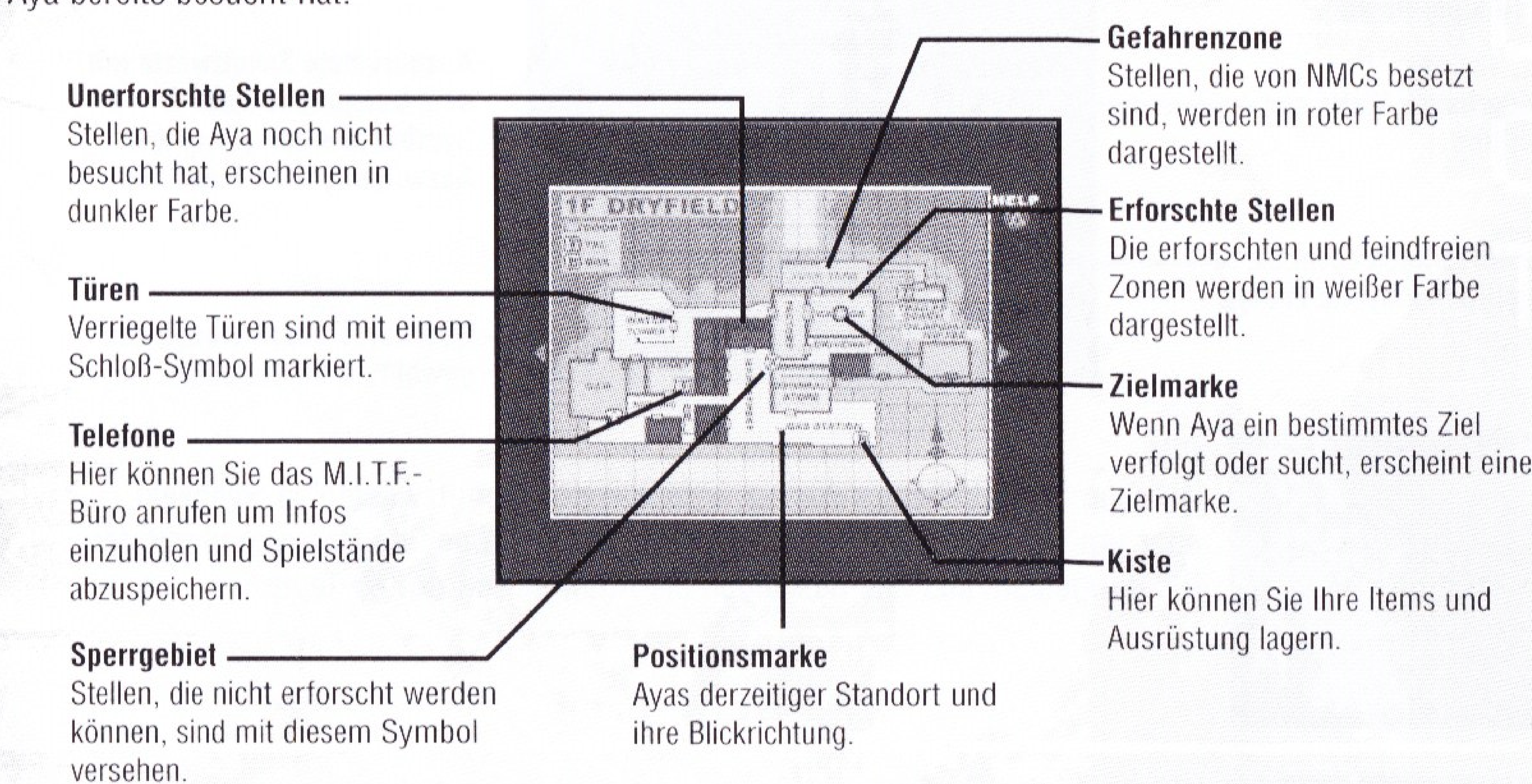


Das GPS

Das GPS (Global Positioning System) ist ein militärisches Ortungssystem. Hiermit läßt sich eine Karte von den Stellen erstellen, die Aya bereits besucht hat. Wenn Sie eine Karte im Spiel finden, können Sie die in das GPS einlesen. Dabei werden auch Stellen offenkundig, die Aya noch nicht besucht hat. Das GPS besitzt auch einen Bewegungssensor, der die Gegner auf einem Radarbild aufzeigt.

Die GPS-Karte

Drücken Sie die SELECT-Taste, um in den GPS-Karten-Modus zu gelangen. Wenn sie im Spiel die richtige Karte für die betreffende Umgebung gefunden haben, erhalten Sie eine Gesamtkarte, die auch Stellen aufzeigt, die Aya noch nicht besucht hat. Ohne Karte werden lediglich Stellen aufgezeigt, die Aya bereits besucht hat.



Unerforschte Stellen
Stellen, die Aya noch nicht besucht hat, erscheinen in dunkler Farbe.

Türen
Verriegelte Türen sind mit einem Schloß-Symbol markiert.

Telefone
Hier können Sie das M.I.T.F.-Büro anrufen um Infos einzuholen und Spielstände abzuspeichern.

Sperrgebiet
Stellen, die nicht erforscht werden können, sind mit diesem Symbol versehen.

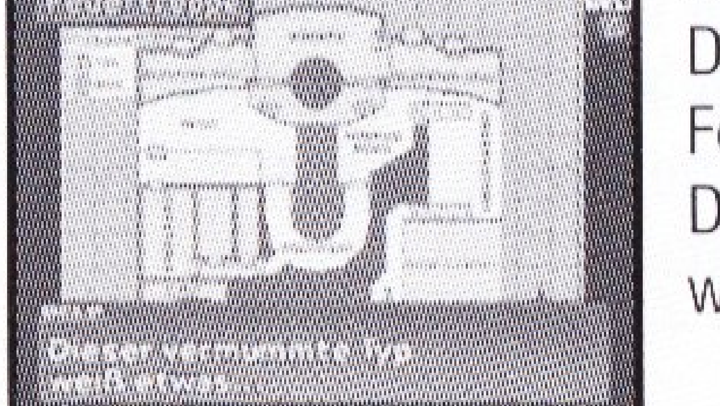
Positionsmarke
Ayas derzeitiger Standort und ihre Blickrichtung.

Gefahrenzone
Stellen, die von NMCs besetzt sind, werden in roter Farbe dargestellt.

Erforschte Stellen
Die erforschten und feindfreien Zonen werden in weißer Farbe dargestellt.

Zielmarke
Wenn Aya ein bestimmtes Ziel verfolgt oder sucht, erscheint eine Zielmarke.

Kiste
Hier können Sie Ihre Items und Ausrüstung lagern.



Hilfsfenster

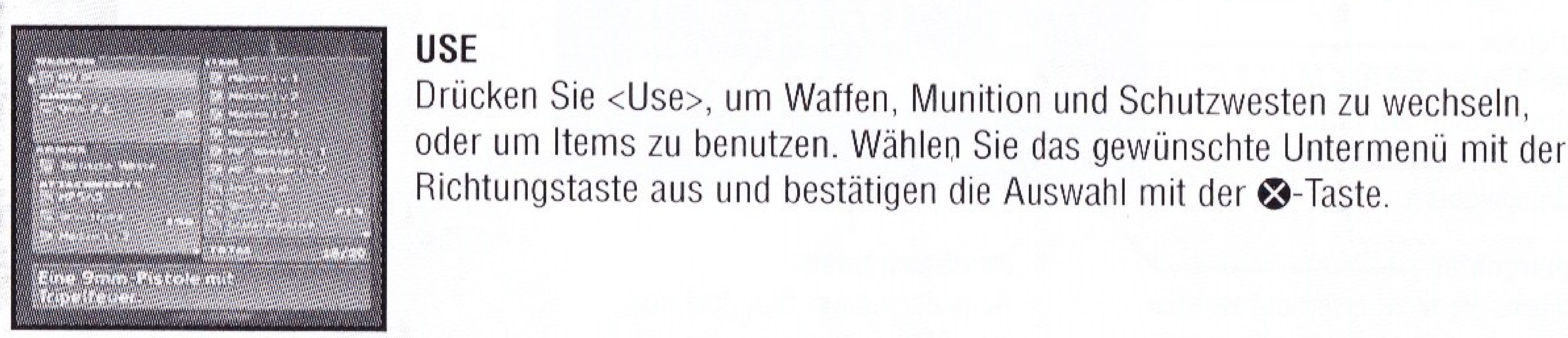
Drücken Sie die △-Taste auf der GPS-Karte, um ein Fenster mit nützlichen Hilfsinformationen aufzurufen. Der Name der aktuellen Zone und Ayas Kommentare werden angezeigt.

Das Hauptmenü-Fenster

Drücken Sie die START-Taste im Normal-Modus, um in das Hauptmenü zu gelangen. Hier können Sie Aya mit Waffen und Gegenständen ausrüsten, Items benutzen und Parasite Energy freisetzen.

Das Hauptmenü

Wählen Sie mit der Richtungstaste das gewünschte Menüfenster aus und drücken Sie die ⊗-Taste, um die Auswahl zu bestätigen.



Ayas HP und MP (derzeitiger/maximaler Wert), EXP (Erfahrungspunkte), BP (Bounty-Points).

Ausgerüstete Waffe und Munition

Die derzeitigen Level der jeweiligen Parasite Energy.

Ausgerüstete Schutzweste mit dem entsprechendem Symbol und der jeweiligen Auswirkung auf HP und MP.

Eine kurze Beschreibung des gewählten Untermenüs.

USE

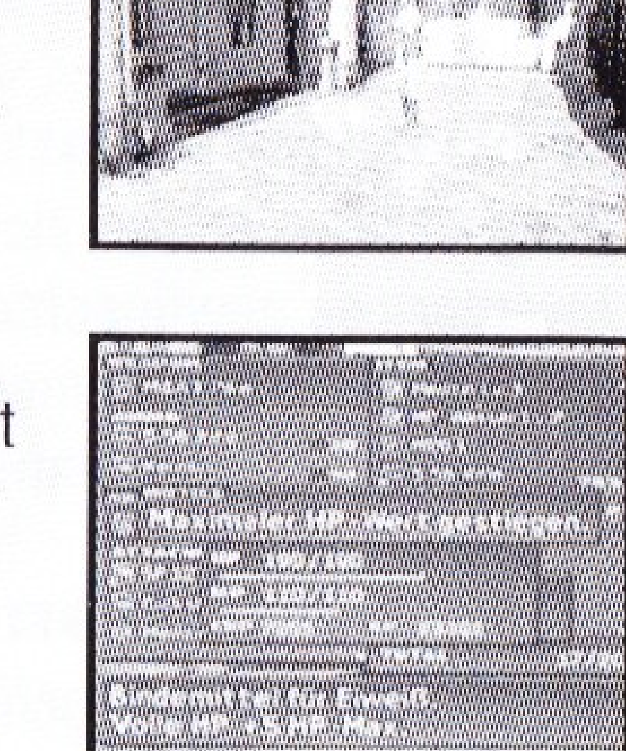
Drücken Sie <Use>, um Waffen, Munition und Schutzwesten zu wechseln, oder um Items zu benutzen. Wählen Sie das gewünschte Untermenü mit der Richtungstaste aus und bestätigen die Auswahl mit der ⊗-Taste.

Wechseln von Waffen

Im Untermenü WEAPON können Sie Ihre Waffe gegen eine andere aus Ihrem Inventar austauschen. Wählen Sie die gewünschte Waffe aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der ⊗-Taste. RANGE stellt die Reichweite, RATE die Schußfrequenz und WEIGHT das Gewicht der Waffe dar. Je leichter die Waffe ist, desto schneller kann Aya auf Gegner reagieren.

PE-Kategorien und das Verstärken der PE

Parasite Energy lassen sich in vier Gruppen teilen: FIRE (Feuer), WATER (Wasser), WIND (Wind) und Earth (Erde). Zu jeder Kategorie existieren zwei Untergruppen. Wenn Ihnen genug EXP zur Verfügung stehen (sehen Sie sich die benötigte EXP unter EXP COST an), können Sie eine beliebige PE freisetzen bzw. verstärken. Vergleichen Sie die einzelnen Charakteristiken und Wirkungen mit der △-Taste.

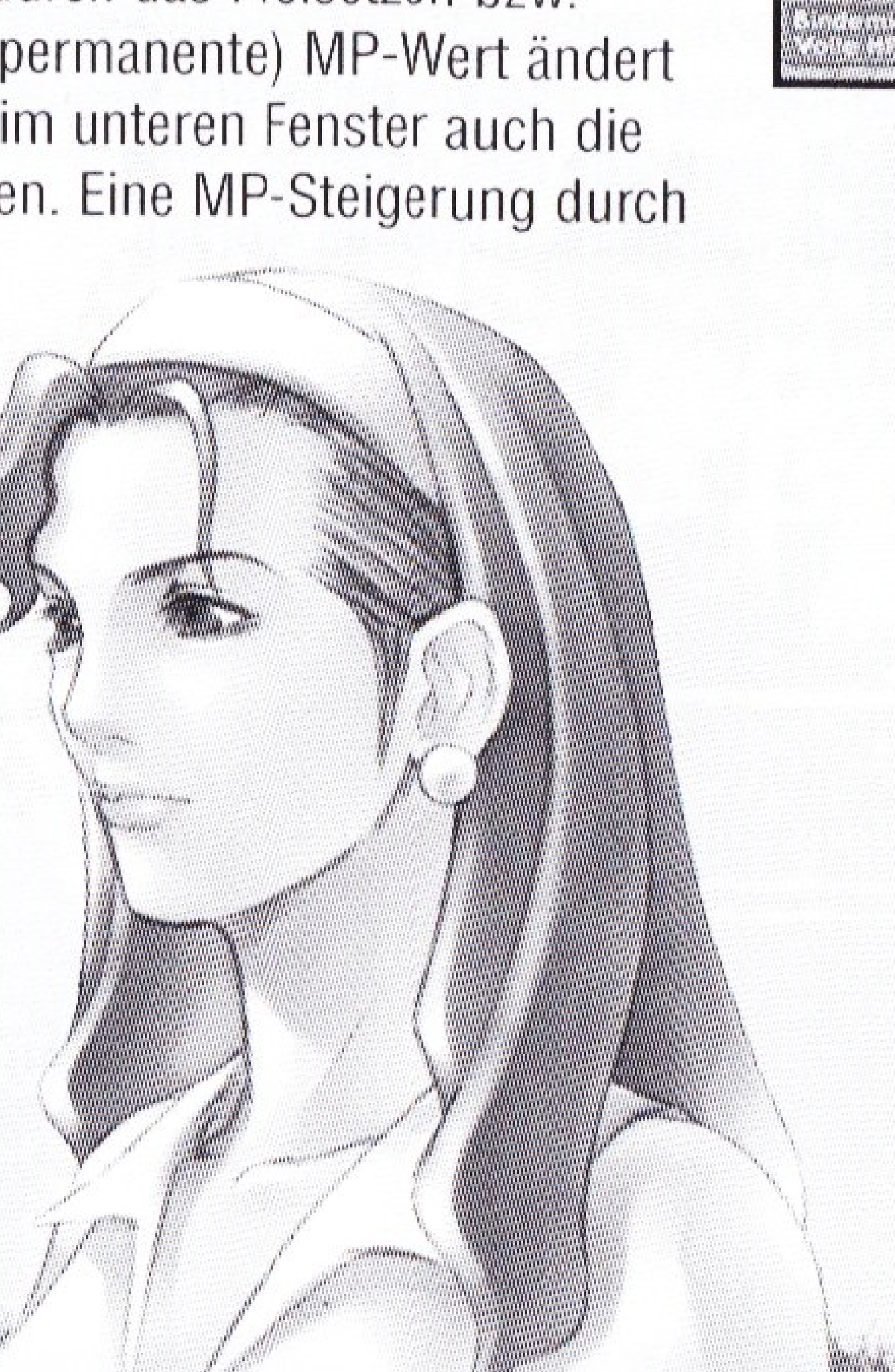


Heilen im Normal-Modus

Die PE Healing (Heilung) kann auch außerhalb Des Kampf-Modus eingesetzt werden. Öffnen Sie mit der △-Taste das PE-Menü und drücken Sie die ⊗-Taste, um die PE Healing anzuwenden.

Steigern von HP und MP

Ayas HP-Werte können grundsätzlich nur anhand von Schutzwesten oder durch bestimmte (und selten Vorkommende) Items gesteigert werden. Der gestiegene Wert kann nur so lange beibehalten werden, wie Aya die betreffende Weste trägt. Wenn man nun die Schutzweste wechselt, ändert sich auch der maximale HP-Wert. Der MP-Wert jedoch kann sich durch Westen, Items oder durch das Freisetzen bzw. Verstärken der PE gesteigert werden. Der zusätzliche (permanente) MP-Wert ändert sich nach der PE-Art und deren Level. Überprüfen Sie im unteren Fenster auch die BONUS MP, bevor Sie eine PE freisetzen bzw. verstärken. Eine MP-Steigerung durch Schutzwesten bleibt hingegen nur so lange bestehen, wie Aya diese Weste trägt.



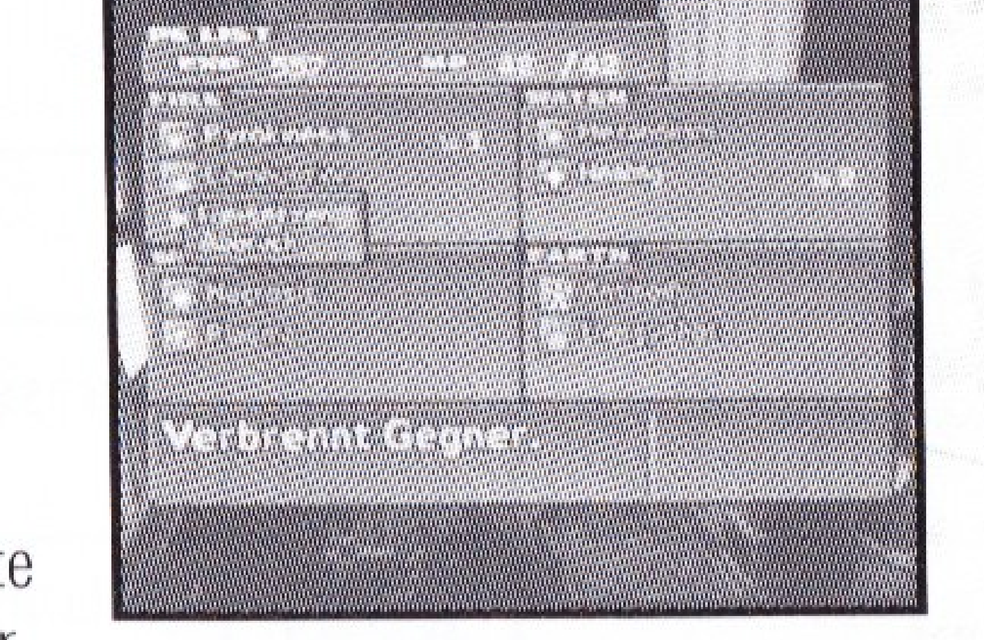
Die Parasite Energy

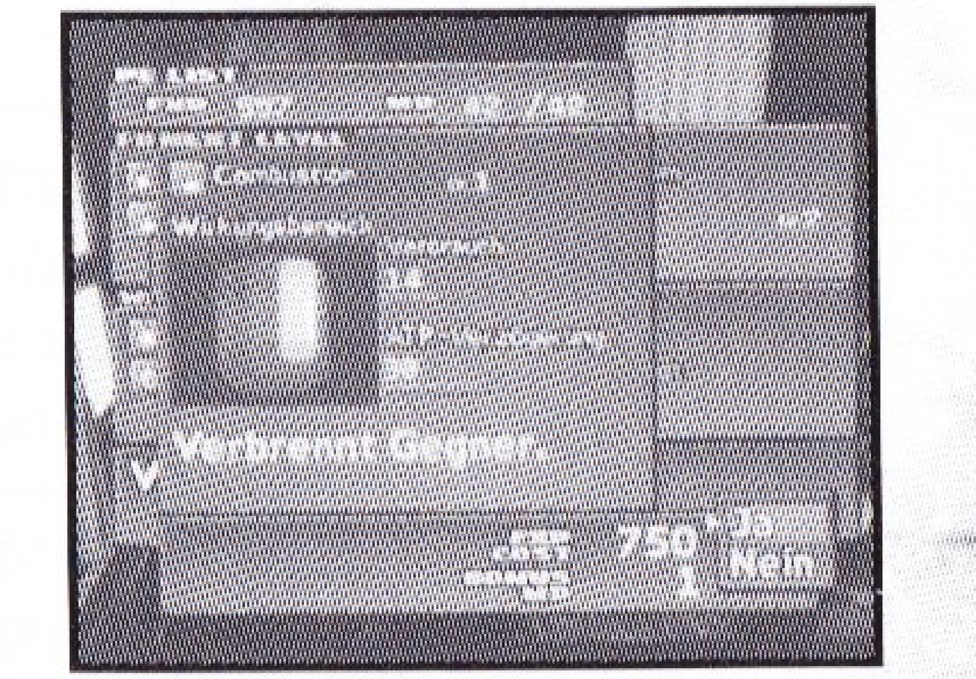
Durch die Symbiose mit ihren Körpereigenen Mitochondrien hat Aya die Fähigkeit entwickelt, Parasite Energy (PE) gezielt einzusetzen.

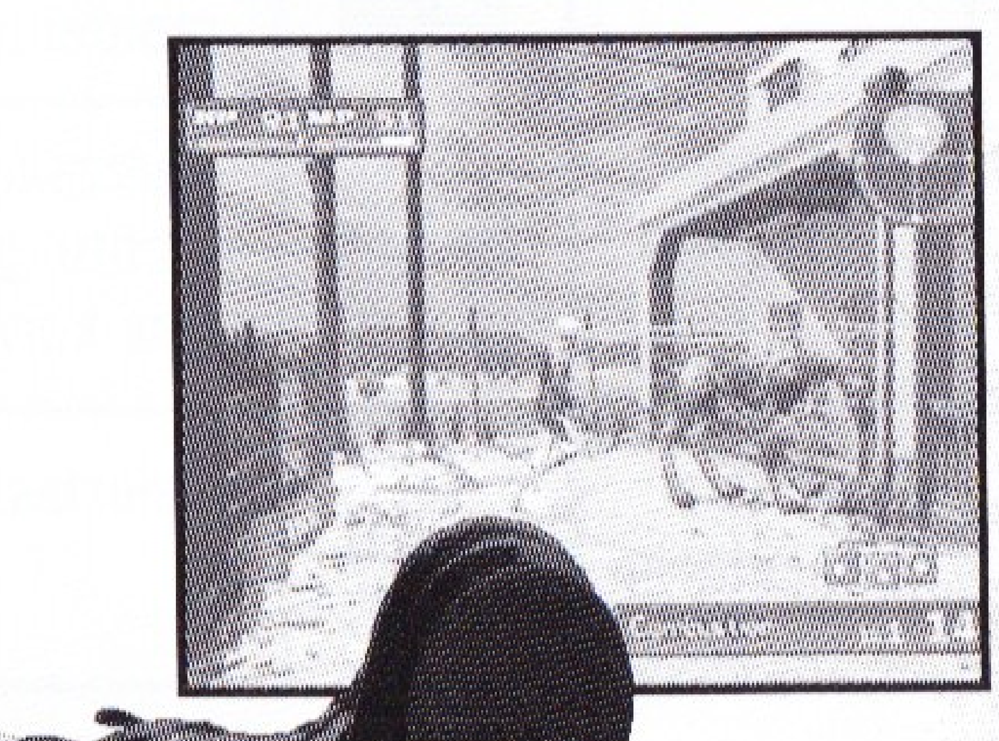
Freisetzen der Parasite Energy

Da Aya ihre Parasite Energy vor langer Zeit versiegelt hat, müssen diese Kräfte von Neuem freigesetzt werden, wenn sie diese einsetzen möchte. Sie kann EXP (Erfahrungspunkte), die sich nach Kämpfen ansammeln, in Parasite Energy umwandeln. Wählen Sie im Hauptmenü das Untermenü <P.ENERGY> und wählen Sie eine Parasite Energy aus. Dabei erscheint im unteren Fenster eine Beschreibung. Wenn Sie nun die ⊗-Taste drücken, erscheint ein Auswahlfenster. Wählen Sie <Freisetzen>, um die gewünschte PE freizusetzen. Die dazu benötigten EXP werden im unteren Fenster unter EXP COST angezeigt.

Um die genaue Wirkung einer Parasite Energy zu erfahren, drücken Sie die △-Taste über der gewünschten PE.







Laden von Munition

Wählen Sie AMMO, um Munition nachzuladen oder zu wechseln. Dabei erscheint eine Auswahl an Munitionssorten, die in die betreffende Waffe geladen werden kann. Wählen Sie die gewünschte Munition aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der ⊗-Taste. POWER stellt die Zerstörungskraft der jeweiligen Munitionssorte dar.



Primäre und sekundäre Waffe

Einige Waffen besitzen sekundäre Vorrichtungen, die ihre Feuerkraft verstärken. Sie können in Form von Items an eine bestehende Waffe anmontiert werden, oder besitzen von Anfang an zwei unterschiedliche Angriffsmodi. Wenn eine Waffe zwei unterschiedliche Munitionstypen aufnehmen kann, wird dies im AMMO-Fenster angezeigt. Die primäre wird dabei oben, die sekundäre unten angezeigt.



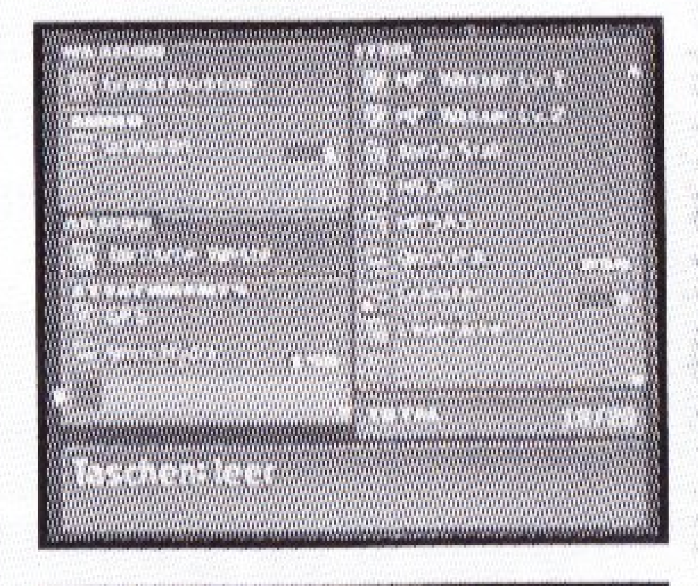
Wechseln von Schutzkleidung

Im Untermenü ARMOR können Sie Ihre Schutzweste mit einer anderen aus Ihrem Inventar wechseln. Wählen Sie die gewünschte Weste aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der ⊗-Taste. Viele Schutzwesten haben Auswirkungen auf Ihren maximalen HP- und MP-Wert. Auch die Anzahl der Taschen unterscheiden sich von Typ zu Typ, so daß die Anzahl der Items variiert, die am Körper getragen werden können.



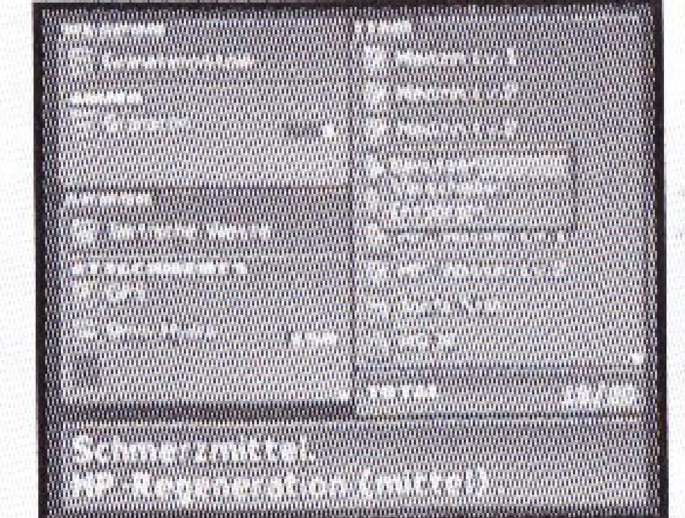
Taschen

Auf Items, die Sie im ATTACHMENT (Tasche) mitführen, können Sie im Kampf-Modus direkt zugreifen. Wählen Sie eine leere Tasche aus und schieben Sie ein gewünschtes Item aus dem Inventar darauf. Items, die Sie nicht in Taschen mitführen, können nicht im Kampf-Modus benutzt werden.



Benutzen von Items

Wenn Sie ein Item im Inventar auswählen, erscheint ein kleines Fenster mit drei Auswahlmöglichkeiten: <Benutzen>, <Verschieben> und <Entsorgen>. Wählen Sie <Benutzen>, wenn das Item benutzt werden soll. Wählen Sie <Verschieben>, wenn Sie das Item an eine andere Stelle des Inventars verschieben möchten. Wählen Sie <Entsorgen>, wenn Sie dieses Item wegwerfen möchten. Am Ende der Inventarliste können Sie die Items mit <Ordnen> automatisch anordnen. Dabei werden die Items nach folgenden Kategorien angeordnet: Medikamente / Heilmittel / Waffen / Munnition / Spezialitems.



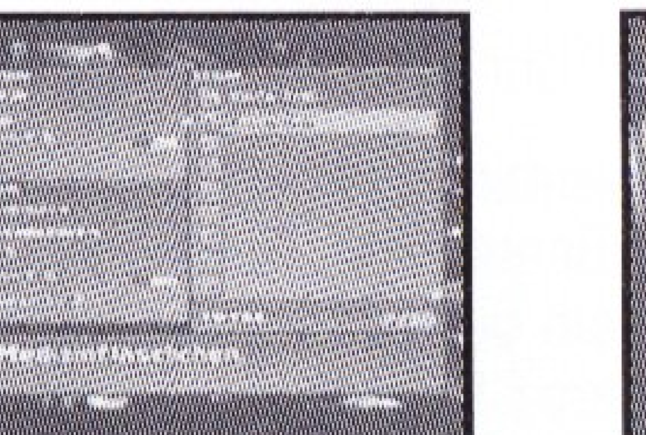
KEY ITEM
Wählen Sie <KEY ITEM>, um in die Liste von Schlüsselgegenständen zu gelangen. Diese Gegenstände werden benötigt, damit Aya ihre Untersuchung erfolgreich zu Ende führen kann. Wenn Aya einen solchen Gegenstand findet, wird er automatisch in die Liste aufgenommen. Wenn Sie genaue Informationen über einen Schlüsselgegenstand erhalten möchten, wählen Sie ihn mit der Richtungstaste aus und drücken Sie die △-Taste. Wenn Sie diesen Gegenstand benutzen möchten, drücken Sie die ⊗-Taste. Wenn zum gegeben Zeitpunkt oder Ort ein Schlüsselgegenstand keine Wirkung hat, erscheint lediglich ein entsprechender Text. Dies hat keine Auswirkung auf das Spielgeschehen. Die Anzahl der Schlüsselgegenstände, die in die Liste aufgenommen werden kann, ist unbegrenzt.

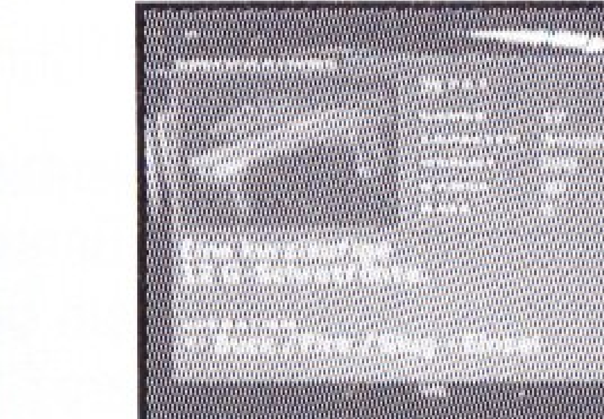
P. ENERGY
Wählen Sie <P. ENERGY>, um eine Parasite Energy freizusetzen. Bitte lesen Sie genaueres dazu auf Seite 18 unter Die Parasite Energy.

MAP
Wählen Sie <MAP>, um in das Karten-Menü zu gelangen. Sie können dieselbe Karte auch durch das Drücken der SELECT-Taste im Normal-Modus öffnen.

OPTION
Wählen Sie <OPTION>, um die Spieleinstellung zu ändern. Insgesamt stehen Ihnen sechs Optionen zur Verfügung: Sound, Musik, Cursor, Vibration, Laufgeschwindigkeit und Tasten. Bitte befolgen Sie dabei die Instruktionen im unteren Hilfsfenster.

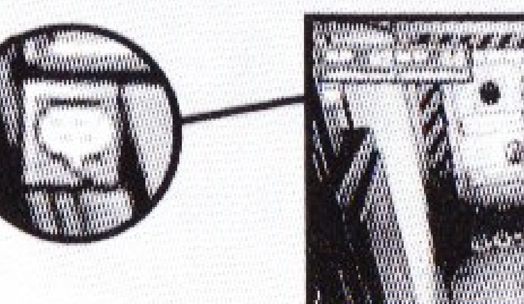
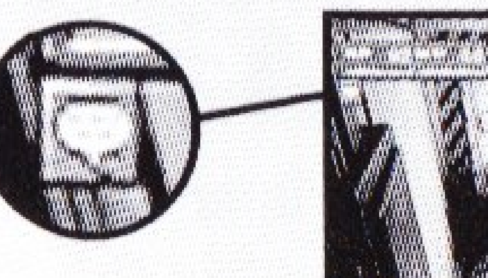
Hilfsfenster (für genaue Beschreibungen)
Wenn Sie die △-Taste über einem Gegenstand im KEY ITEM, USE oder P. ENERGY-Menü drücken, erscheint ein Fenster mit einer genauen Beschreibung des betreffenden Gegenstandes. Manchmal können Sie dabei auch unbekannte Gegenstände (?-Symbol) identifizieren.


Unbekannte Items könnnen mit dem Hilfe-Fenster identifiziert werden.


Über jedes Item können detaillierte Informationen abgerufen werden.

Statusveränderungen

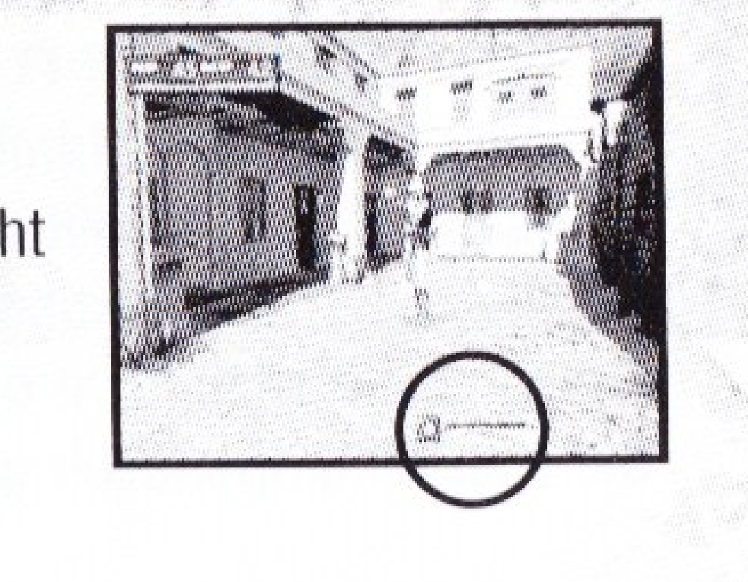
Einige Feinde besitzen Angriffsmethoden, die bei Aya abnormale Statusveränderungen hervorrufen. Diese verschwinden entweder nach einer gewissen Zeit, oder spätestens dann, wenn der Kampf vorüber ist. Unten ist eine Liste mit abnormalen Statusveränderungen abgebildet.

STATUS	SYMBOL	EFFEKT	HEILMETHODE
Silence (Stummheit)		Parasite Energy kann nicht angewendet werden.	Beruhigungsmittel
Confusion (Konfusion)		Orientierungslosigkeit, Gehbeschwerden	Beruhigungsmittel, Metabolism
Berserk (Tobsucht)		Waffenstärke steigt, der HP-Wert jedoch sinkt. Lediglich defensive PE kann genutzt werden, wobei der Level kurzzeitig um 1 steigt (maximal: Level 3). Dabei wird nicht MP sondern HP verbraucht.	Beruhigungsmittel
Poison (Gift)		Der HP-Wert sinkt stetig. Wenn sich Aya bewegt, verstärkt sich die Wirkung des Gifts. Die Folge: rapiderer Verlust von HP.	Gegengift, Metabolism
Paralysis (Lähmung)		Kurzzeitiger Bewegungsstop (wenn Sie Dabei die Richtungstaste rapide drücken,erholt sich Aya für eine kurze Zeit).	Gegengift, Metabolism
Darkness (Dunkelheit)		Zielerfassung ist nicht möglich.	Gegengift, Metabolism

Beim Gebrauch von Metabolism bzw. Beruhigungsmittel / Gegengift, wird Aya für eine Kurze Zeit immun Gegenüber Statusveränderungen.

ATP-Schwund und Fehlzündung



Wenn eine Parasite Energy ausgewählt ist, beginnt Aya mit dem Ansammeln von ATP. Da sie sich dabei vollkommen konzentrieren muß, kann sie sich in der Zeit nicht bewegen. Die Zeit, die Aya benötigt um Die gewählte Parasite Energy anzuwenden, wird in der rechten unteren Bildschirmecke in Form eines Balkens angezeigt. Wenn die ATP-Anzeige den Wert 0 erreicht, wird die Parasite Energy ausgelöst und MP verbraucht. Wird Aya während dieser Zeit angegriffen, wird der ATP- Ladevorgang unterbrochen. Suchen Sie sich also eine sichere Stelle, bevor Sie Parasite Energy anwenden.



Ende der Kampfhandlung



Nachdem der Kampf beendet ist, öffnet sich ein Fenster, das Ihre erlangten EXP, BP und MP-Bonuswerte anzeigt. Manchmal erhält Aya auch Items. Wenn dabei Ihr Inventar bereits voll ist, müssen Sie ein Item wegwerfen, falls Sie das neu erhaltene behalten möchten.

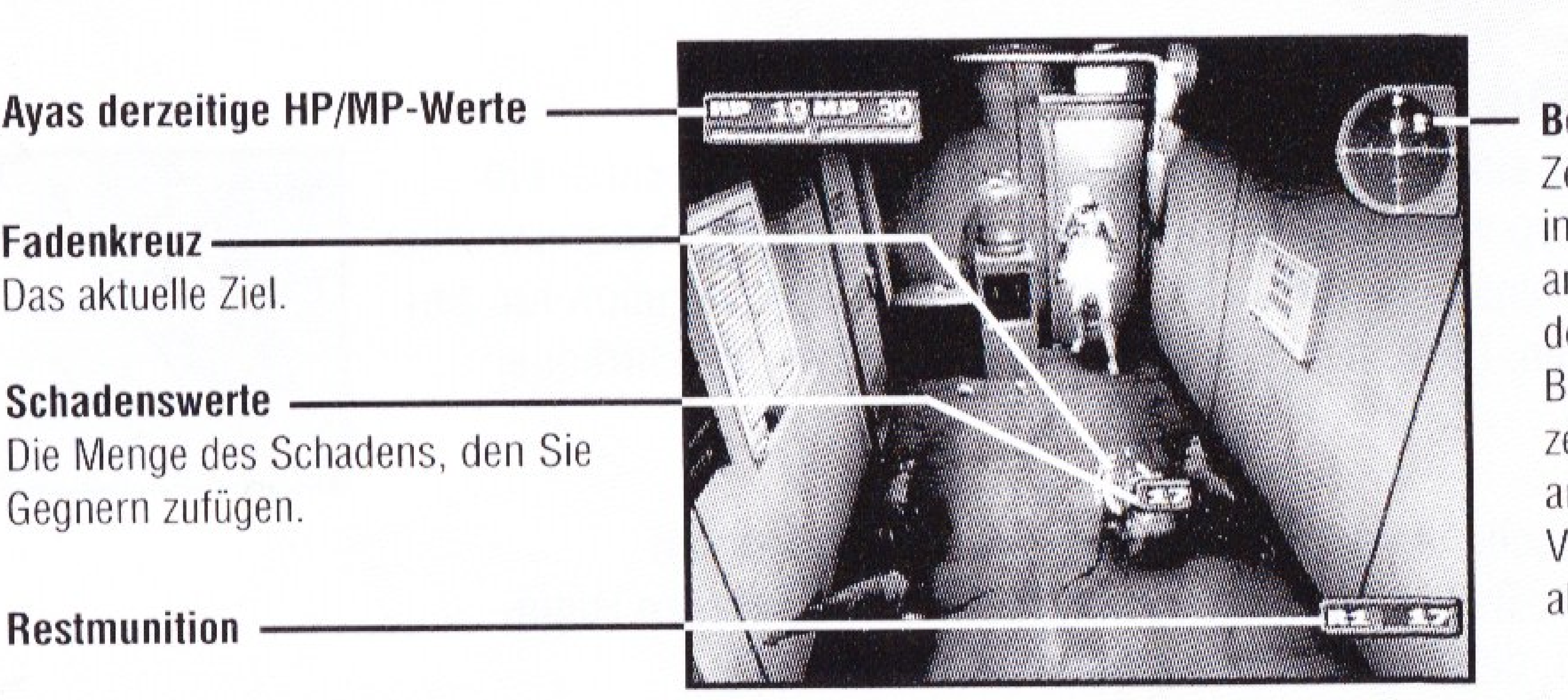


Das Kampfsystem

Wenn Aya Feinde findet, oder von ihnen entdeckt wird, schaltet das Spiel vom Normal-Modus in den Kampf-Modus.

Der Kampf-Modus

Die Kämpfe finden in Echtzeit statt (Feinde/Freunde agieren gleichzeitig).



Ayas derzeitige HP/MP-Werte

Fadenkreuz
Das aktuelle Ziel.

Schadenswerte
Die Menge des Schadens, den Sie Gegnern zufügen.

Restmunition

Bewegungssensor
Zeigt die Positionen der Gegner in der unmittelbaren Umgebung an. Aya befindet sich im Zentrum des Kreises: Oben ist ihre Blickrichtung, die untere Hälfte zeigt den Rückenbereich Ayas an. Das aktuelle Ziel erscheint in Violett, die gelben Punkte stellen alle anderen Gegner dar.

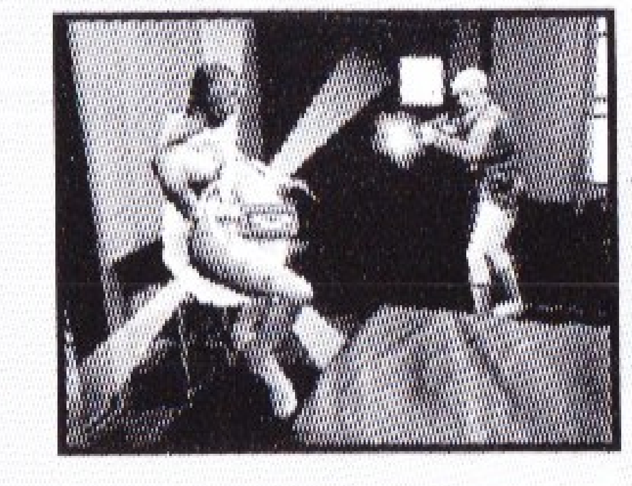
Mit der ausgerüsteten Waffe angreifen

ANVISIEREN



Bevor Aya einen Gegner angreifen kann, muß sie zuerst ein Ziel (Gegner oder Gegenstände) erfassen. Drücken Sie die ■-Taste um die Waffe anzulegen. Dabei wird das nächst liegende Ziel automatisch erfaßt, wenn Sie sich im Kampf-Modus befinden. Wenn Sie erneut die ■-Taste drücken, wird das nächste Ziel erfaßt. Wenn Sie die ■-Taste gedrückt halten, können Sie mit der Richtungstaste Links/Rechts manuell zwischen mehreren Zielen umschalten.

Angriff



Mit der R1-Taste können Sie das erfaßte Ziel angreifen. Der Schaden, den Sie dem Ziel dabei zufügen, hängt von der Entfernung, Waffenstärke oder der Munitionssorte ab. Wenn Sie die R1 Taste betätigen, greift Aya das Ziel an, unabhängig davon, ob es in Reichweite ist oder hinter einem Hindernis versteckt ist.

Nachladen von Munition




Die verbleibende Munition erscheint in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Wenn die Munitionsmenge in Ihrer Waffe den Wert 0 erreicht, können Sie durch das Drücken der R1-Taste automatisch Munition nachladen, vorausgesetzt, Sie führen welche zusätzlich im Inventar mit. Wenn Sie hingegen Munition in Ihrer Tasche mitführen, können Sie jederzeit wahrend dem Kampf die Munition manuell nachladen bzw. wechseln, sofern sie in einer Tasche mitgeführt wird. Wenn jedoch Munition von unterschiedlichem Kaliber mitgeführt wird, kann sie logischerweise weder automatisch noch manuell geladen werden.



Sekundäre Waffen

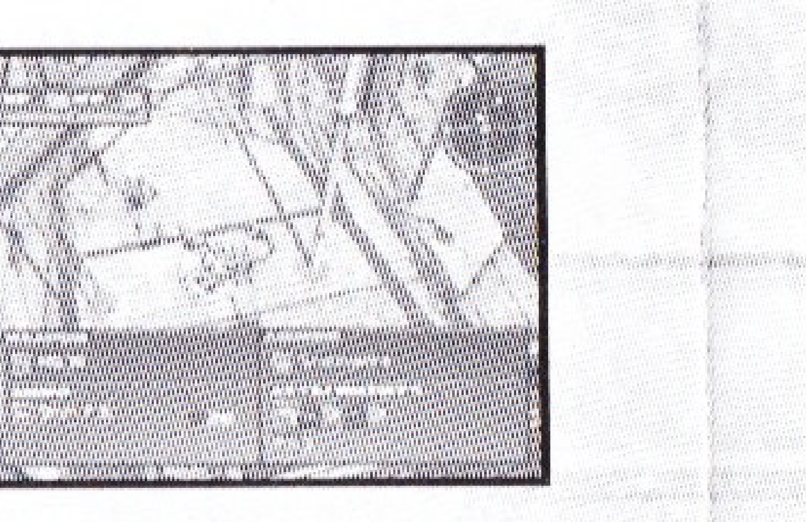
Drücken Sie die R2-Taste um einen sekundären Angriff zu starten. Wenn dabei ein unterschiedlicher Munitionstyp verwendet wird, schaltet sich die Restmunitionsanzeige für den entsprechenden Typ hinzu. Es gibt auch Waffen, die dieselbe Munition für den sekundären Angriff verwenden. Diese unterscheiden sich durch ihre Schußfrequenz.



Flucht ergreifen

Aya kann sich dem Kampfgeschehen entziehen, wenn Sie während einem Schlagabtausch Türen öffnet, Treppen/Leitern besteigt oder einen anderen Raum betritt. Dabei ist zu beachten, daß Ihnen BPs entzogen werden.

Waffen wechseln/Items benutzen



Drücken Sie im Kampf-Modus die START-Taste, um das Taschen-Menü zu öffnen. Das Kampfgeschehen wird dabei unterbrochen, bis Sie das Fenster wieder schließen. Im rechten Teil des Fensters wird Ihre derzeitige Waffe und die Munitionsart angezeigt. Im rechten Teil werden alle Waffen und Items angezeigt, die sich in der Hand und den Taschen befinden. Wählen Sie mit der Richtungstaste links/rechts die gewünschte Waffe bzw. das Item aus und drücken Sie die ⊗-Taste um die Auswahl zu bestätigen. Wenn die neu eingesetzte Waffe bereits mit Munition versehen wurde, kann Sie während dem Kampf automatisch nachgeladen werden, auch wenn Sie die entsprechende Munition nicht in der Tasche mitführen.

Eigenschaften von Munition

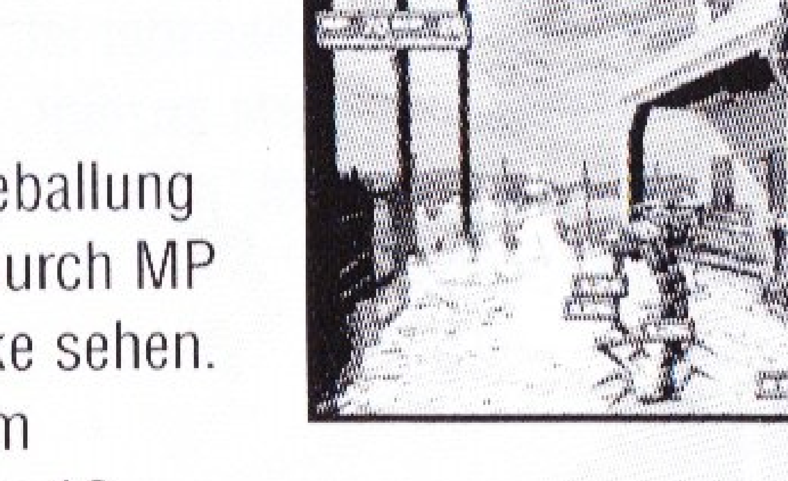


Zu jeder Waffe und Munitionsart gibt es eine Optimalentfernung, aus der sie abgefeuert werden sollte. Grundsätzlich gilt, je näher die Entfernung zum Feind, desto größer die Wirkung. Doch einige Munitionstypen wie Gewehrpatronen und Granaten, werden nicht durch den Entfernungsfaktor beeinflußt. Es gibt auch Gegner, die speziell empfindlich gegen bestimmte Munitionsarten sind.

Angriffe des Gegners

Manchmal können Feinde das Opfer beißen oder es betäuben, so daß kein Angriff mehr möglich ist. Drücken Sie rapide die Richtungstaste, um sich von solchen Angriffen loszureißen.

Anwenden von Parasite Energy



Ayas Mitochondrien können gezielt ATP ansammeln, die eine rapide Energieballung hervorrufen. Diese Energie bezeichnet man als "Parasite Energy". Sie wird durch MP (Mitochondria Points) gespeist, die Sie auf der linken oberen Bildschirmecke sehen. Aya kann diese Parasite Energy zum Heilen, Angreifen, Verteidigen oder zum Kurieren von Zustandsveränderungen nutzen. Genaueres sehen Sie auf Seite 18.

Auswählen von Parasite Energy

Drücken Sie während des Kampfes die ⊛-Taste, um ins Parasite Energy-Menü zu gelangen. Wählen Sie mit der Richtungstaste die gewünschte Parasite Energy aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der ⊗-Taste. Wenn Sie eine Parasite Energy anwählen, wird der jeweilige Wirkungsbereich in Form eines grünen Gitters angezeigt. Wenn Aya dabei grün aufblinkt, wird sie selbst von der entsprechenden Parasite Energy beeinflußt.



Parasite Energy-Menü
Der Name der gewählten Parasite Energy, deren Level und der MP-Verbrauch wird angezeigt.

Bewegungssensor
Auf dem GPS erscheint das Areal, in dem die Parasite Energy wirksam wird. Die hellen Stellen zeigen den Wirkungsbereich.

*ATP = Adenosintriphosphat